

Pengaruh Teknologi Pendidikan Dalam Impelemntasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Angelina Burhasan 1^{1*}, Orisa Tanan Program Studi,
Teknologi Pendidikan¹², Universitas Kristen Indonesia Toraja¹

ABSTRAK

Tujuan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah mendorong mahasiswa dalam menguasai berbagai bidang ilmu pengetahuan dengan bidang keahliannya, sehingga siap bersaing dalam dunia global. Kebijakan ini memberikan kesempatan kepada mhasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka tempuh berdasarkan keinginan sendiri. Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pemanfaatannya dosen mengombinasikan alat teknologi dalam proses pembelajaran yang tidak hanya memiliki dampak positif tetapi juga dampak negatif.

Kata Kunci: Teknologi Pendidikan, Merdeka Belajar Kampus Merdeka

ABSTRACT

The aim of the Independent Learning Campus policy id to encourage students to master various fields of science with their fields of expertise, so that they are ready to compete in the global word. This policy provides opportunities for students to choose the courses they will take based on their own wishes. Learning Technology continues to develop along with the times. In its use, positive impact but also a negative impact.

Keyword: Educational Technology, Independent Learning Independent Campus

PENDAHULUAN

Kampus Merdeka merupakan salah satu kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim yang memberikan kebijakan Perguruan Tinggi untuk memberikan hak belajar selama tiga semester di luar program studi. Kampus Merdeka pada dasarnya menjadi sebuah konsep baru yang membiarkan mahasiswa mendapatkan kemerdekaan belajar di perguruan tinggi (Leuwol et al., 2020; Muhsin, 2021; Wijayanto, 2021).

Dasar Hukum pelaksanaan kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) adalah Permendikbud No.3 Tahun 2020 tentang standar Pendidikan Tinggi; Permendikbud No.4 Tahun 2020 tentang Perubahan Perguruan Tinggi

Negeri menjadi Perguruan Tinggi Berbadan Hukum; Permendikbud No.5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi; Permendikbud No. 6 Tahun 2020 tentang Penerimaan Mahasiswa Baru Program Studi pada Perguruan Tinggi Negeri; Permendikbud No.7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta.

Tujuan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah mendorong mahasiswa menguasai berbagai bidang ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang keahliannya, sehingga siap bersaing dalam dunia global (Baharuddin, 2021; Fatmawati, 2020; Tohir, 2020).

Tuntutan Merdeka Belajar tentu saja memiliki kendala yang beragam. Satu diantara faktor yang menyebabkan hal itu terjadi adalah teknologi pendidikan. Teknologi Pendidikan merupakan bidang keilmuan yang mempunyai tujuan dalam memfasilitasi proses belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang tercantum pada teknologi yang sesuai supaya terbentuk pendidikan yang efisien serta efektif. Hal ini tergambar pada definisi teknologi pendidikan menurut AECT tahun 2004 yang berisi bahwa teknologi pembelajaran ialah riset serta praktek etiss dalam memfasilitasi belajar serta dapat meningkatkan kinerja berdasarkan sumber-sumber teknologi yang tepat guna (Achyanadia,2016). Teknologi Pendidikan dalam pembelajaran dimaksudkan agar belajar lebih efektif, efisien, lebih banyak, lebih luas, lebih cepat dan lebih bermakna bagi kehidupan orang yang belajar (Khairuzzaman,2016). Dengan demikian, kemajuan teknologi diharapkan Guru/ Dosen mampu menerapkan berbagai teknologi dalam ranah pendidikan.

KAJIAN PUSTAKA

Teknologi Pendidikan

Secara etimologis, kata teknologi berasal dari dua kata yaitu *techn* yang berarti kerajinan dan *logia* (logos) yang berarti ilmu atau teori. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis: ilmu pengetahuan terapan; keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Jack Febrian (2000:1) Teknologi adalah aplikasi ilmu dan *engineering* untuk mengembangkan mesin dan prosedur agar memperluas dan memperbaiki kondisi manusia atau

paling tidak memperbaiki efisiensi manusia pada berbagai aspek.

Adapun pengertian teknologi menurut pasal 1 ayat 2 UU No.18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi adalah cara atau metode serta proses atau produk yang dihasilkan dari pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan, kelangsungan dan peningkatan mutu kehidupan manusia. Dengan demikian, pengertian yang ditentukan oleh UU tersebut sejalan dengan DIKTI yang mengatakan bahwa teknologi merupakan ilmu terapannya yang telah dikembangkan lebih lanjut meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) dan pengembangan lebih lanjut ilmu terapan tersebut dilakukan melalui kegiatan penelitian dan pengembangan sebagaimana diungkap diatas.

Pendidikan merupakan gejala semesta (Fenomena Universal) dan berlangsung sepanjang hayat manusia, dimanapun manusia berada. Dimana ada kehidupan manusia disitu pasti ada pendidikan (Driyaka, 1980:32). Pendidikan merupakan usaha yang sadar guna meningkatkan pengembangan manusia. Manusia yang awalnya tidak mengetahui sesuatu, melalui pendidikan manusia itu bisa mendapatkan ilmu yang berguna bagi pengembangan dirinya serta meningkatkan kualitasnya sebagai seorang manusia.

Kampus Merdeka/Merdeka Belajar

Proses pembelajaran dalam kampus merdeka merupakan salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning*) yang sangat esensial. Pembelajaran dalam kampus merdeka memberikan tantangan dan kesempatan

untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhan mahasiswa serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan *real*, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Melalui program Merdeka Belajar yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik, maka *Hard Skill* dan *Soft Skill* mahasiswa akan terbentuk dengan kuat (Dirjen Dikti Kemdikbud,2020).

METODE

Dalam penulisan makalah ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan kepustakaan. Dalam usaha menyelesaikan karya tulis ini penulis mengumpulkan data dalam bentuk data kualitatif dari tinjauan-tinjauan data dan pustaka yang relevan terhadap kasus yang menjadi objek pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dinamika dan perubahan dibidang pendidikan dirasakan saat ini begitu dinamis yaitu adanya kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat , model pembelajaran harus mampu menjawab tantangan sehingga adanya pergeseran peran guru atau dosen bukan sekedar *central learning*. Landasan sosiologi pendidikan adalah seperangkat asumsi yang dijadikan titik tolak dalam rangka praktek dan atau studi pendidikan yang bersumber sosiologi yang meliputi: interaksi guru-siswa, dinamika kelompok kelas, struktur dan fungsi pendidikan serta sistem-sistem masyarakat dan pengaruhnya terhadap pendidikan, bagaimana implementasi landasn sosiologis. Menghadapi abad ke-21, UNESCO (1996) melalui jurnal “ *The International Commission on Education for the Twenty First Century*” merekomendasikan

pendidikan yang berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu: *Learning to Know* (belajar untuk menguasai pengetahuan), *Learning to do* (belajar untuk mengetahui keterampilan), *Learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri) dan *Learning to live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat), untuk dapat mewujudkan empat pilar ini dalam era globalisasi digital saat ini, sebagai agen pembelajaran perlu menguasai dan menerapkan teknologi dalam dunia pendidikan (Abdillah,2015).

Adapun dampak positif dari perkembangan teknologi antara lain:1) dapat menyelesaikan pekerjaan dengan semakin mudah dan cepat. 2) dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan fasilitas e-mail,chat sampai komunikasi secara langsung (pembicaraan) sekalipun melalui internet atau sering disebut *videocall*. 3) munculnya bermacam-macam komunitas dari internet guna menjalin relasi baru. 4) memudahkan dalam mencari informasi yang dibutuhkan. 5) memungkinkan berbelanja melalui media. 6)akses internet dapat kita lakukan dengan dan murah. 7) mendapat hiburan.

Selain dampak positif, pasti ada dampak negatifnya, antara lain: 1) munculnya penipuan melalui internet, 2) mudahnya mengakses video porno, 3) munculnya plagiarisme, 4) pembobolan, 5) meningkatnya sikap konsumerisme, 6) miss-informal, 7) lupa menjalankan kewajiban.

Teknologi pendidikan terus mengalami perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

Dengan pemanfaatan *E-Learning* yang dengan semua variasi tingkatannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui media dalam era digital (Jamun,2016). Seperti yang dilakukan oleh guru atau dosen yaitu dengan mengkombinasikan alat teknologi dalam proses pembelajaran sehingga mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja dalam implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka ambil sesuai dengan minatnya.

MBKM dinilai sebagai suatu loncatan dalam pendidikan Indonesia. Pandangan progresivisme mengenai belajar bertumpu pada pandangan mengenai mahasiswa sebagai makhluk yang memiliki kelebihan dibandingkan dengan makhluk lainnya. Di samping itu menipisnya dinding pemisah antara kampus dan masyarakat menjadi pijakan pengembangan ide-ide pendidikan progresivisme. Mahasiswa secara kodrati sudah memiliki potensi akal dan kecerdasan. Dengan kecerdasan yang bersifat dinamis dan kreatif, mahasiswa mempunyai bekal untuk menghadapi dan memecahkan berbagai permasalahan yang ada. Terkait dengan itu, untuk meningkatkan kecerdasan dan kreativitas mahasiswa menjadi tanggung jawab dunia pendidikan. Kecerdasan mahasiswa difungsikan secara aktif dalam mengambil bagian dalam kejadian-kejadian yang ada terjadi dilingkungan sekitarnya. Dalam hal ini lembaga pendidikan sebaiknya dapat berlaku wajar, terbuka, dan tanpa adanya dinding pemisah dengan masyarakat. Lembaga pendidikan merupakan miniature dari masyarakat itu sendiri. Dengan demikian, peserta didik

diharapkan dapat menghayati kehidupan melalui proses belajar yang edukatif. Belajar edukatif adalah belajar yang merdeka, yang dapat dilaksanakan di dalam dan luar kelas.

Perguruan tinggi diharapkan berkomitmen dan memfasilitasi program MBKM sebagaimana yang diamanatkan dalam pemdikbud RI No.3 tahun 2020 maupun yang dijelaskan dalam buku panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang diterbitkan Kemdikbud. Dengan demikian ada Sembilan program MB-KM, yaitu: 1) Pertukaran Mahasiswa, 2) Praktik Kerja Pofesi, 3) Asistensi Mengejar di Satuan Pendidikn, 4) Penelitian/ Riset, 5) Proyek Kemanusiaan, 6) Kegiatan Kewirausahaan, 7) Studi/ Poyek Independen, 8) Proyek/ Membangun Desa dan 9) Pelatihan Bela Negara.

Sebagai sebuah proses, teknologi pendidikan bersifat abstrak. Dalam hal ini teknologi pendidikan bisa dipahami sebagai suatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, materi, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakn, menilai dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia, AECT(Munir, 2008). Sejalan dengan hal itu, maka lahirnya teknologi pendidikan yang mencuat saat ini, meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu/kualitas, relevansi dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh pendidikan tinggi adalah masalah kualitas tertentu saja, ini dapat dipecahkan melalui pendekatan teknologi pendidikan.

Pengembangan dan penerapan teknologi dalam implementasi MBKM tentu memiliki pengaruh. Berikut pengaruh dalam pengimpelemtasiannya:

Pengaruh Positif Teknologi Terhadap Dunia Pendidikan

Pengembangan dan penerapan teknologi dalam dunia pendidikan (Suripto ddk, 2014), antara lain:

- a) Munculnya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Seperti jaringan internet, Lab, komputer kampus dan lain-lain.

Dampak dari hal ini yaitu dosen bukanlah satu-satunya sumber ilmu pengetahuan, sehingga mahasiswa dalam belajar tidak terpaku terhadap informasi yang diajarkan oleh dosen, tetapi juga bisa mengakses materi pelajaran langsung dari internet, olehnya itu dosen disini bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing mahasiswa untuk mengarahkan dan memantau jalannya pendidikan, agar mahasiswa tidak salah arah dalam menggunakan media informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

- b) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran.

Dampak kemajuan teknologi terciptalah metode-metode yang baru yang membuat mahasiswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak dapat dipahami secara mudah oleh siswa.

- c) Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka. Selama ini,

proses pembelajaran yang kita kenal yaitu adanya pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka langsung, namun dengan kemajuan teknologi proses pembelajaran tidak harus mempertemukan mahasiswa dan dosen tetapi bisa juga menggunakan jasa pos internet dan lain-lain.

- d) Adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemanfaatan teknologi.

Dulu, ketika orang melakukan sebuah penelitian maka untuk melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh harus dianalisis dan dihitung secara manual. Namun setelah adanya perkembangan IPTEK, semua tugasnya yang dulu dikerjakan dengan manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan, yaitu dengan menggunakan alat teknologi, seperti computer yang dapat mengolah data dengan memanfaatkan berbagai program yang telah diinstallkan.

- e) Pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat. Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, yaitu: 1) pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. 2) dapat menjelaskan sesuatu yang sulit/kompleks. 3) mempercepat proses yang lama. 4) menghadirkan peristiwa yang

jarang terjadi. 5) menunjukkan peristiwa yang berbahaya atau diluar jangkauan.

Pengaruh Negatif Teknologi Terhadap Dunia Pendidikan

Disamping pengaruh positif yang ditimbulkan juga terdapat pengaruh negatif teknologi dalam proses pendidikan, (Sudibyo,2011) antara lain:

- a) E-learning yang dapat menyebabkan pengalih fungsian dosen dan dapat mengakibatkan dosen tersingkirkan atau juga menyebabkan terciptanya individu yang bersifat individual karena system pembelajaran dapat dilakukan dengan hanya seorang diri. Bahkan dimungkinkan etika dan disiplin mahasiswa susah atau sulit untuk diawasi dan dibina, sehingga lambat laun etika dan manusia khususnya mahasiswa akan menurun drastic, serta hakikat manusia yang utama yaitu makhluk sosial akan tergerus.
- b) Seringnya mengakses internet dikhawatirkan mahasiswa bukannya benar-benar memanfaatkan teknologi informasi dengan optimal, tetapi malah mengakses hal-hal yang tidak baik seperti pornografi, game online. Bahkan terkena *cyber-relational addiction* ialah keterlibatan yang berlebihan pada hubungan yang terjalin melalui internet (seperti melalui *chat room* dan *virtual affairs*) sampai kehilangan kontak dengan hubungan-hubungan yang ada di dunia nyata.
- c) Mahasiswa bisa terkena *information overload*, yakni menemukan informasi yang tidak habis-habisnya yang tersedia di internet, sehingga rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengumpulkan dan mengorganisir informasi yang ada yang akhirnya kecanduan, terutama menyangkut pornografi dan dapat menghabiskan uang karena hanya untuk melayani kecanduan tersebut.
- d) Mahasiswa juga menjadi pecandu keberadaan dunia maya secara berlebihan. Hal ini bisa terjadi ketika mahasiswa tidak memiliki sikap *skeptic* serta kritis terhadap suatu hal yang baru. Apalagi dalam konteks dunia maya (internet) mereka secara tidak langsung telah masuk dalam dunia yang *over free*, maka sangat penting adanya kedua sikap diatas untuk menjadi benteng atau filter dari segala sumber informasi yang ada. Selain itu, yang tidak kalah pentingnya ialah perhatian dari orang tua sangat berperan dalam menanamkan nilai-nilai tentang sebuah norma agama sebagai landasan hidup.
- e) Tindakan criminal (*cyber crime*). Dalam dunia pendidikan hal ini dapat terjadi, misalnya pencurian dokumen atau asset penting tentang sebuah tatanan pendidikan yang sesungguhnya dirahasiakan (dokumen mengenai ujian akhir atau Negara) dengan media internet.
- f) Menimbulkan sikap yang apatis pada masing-masing individu, baik bagi mahasiswa maupun dosen. Misalnya pada sistem pembelajaran virtual maupun *e-learning*. Dimana sistem pembelajaran yang tidak saling bertemu antara mahasiswa dan

dosen, maka mahasiswa kurang aktif dalam sistem pembelajaran dan hasilnya tidak maksimal (Asmani,2011).

Perguruan tinggi diharapkan untuk mengembangkan dan memfasilitasi pelaksanaan program Merdeka Belajar dengan membuat panduan akademik. Program-program yang dilaksanakan hendaknya disusun dan disepakati bersama antara perguruan tinggi engan mitra. Program Merdeka Belajar dapat berupa program nasional yang telah disiapkan oleh Kementrian maupun program yang disiapkan oleh perguruan tinggi yang didaftarkan pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi. Program MBKM memberi kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, merdeka dari birokratisasi, dosen dibebaskan dari birokrasi yang berbelit, serta mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih bidang yang mereka minati. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran diperguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Impelemntasi kurikulum MBKM untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi, dengan pendidikan sistem pembelajaran berbasis OBE (Outcame Based Education) sehingga lulusannya fokus terhadap capaian pembelajaran yang selaras sesuai dengan disiplin ilmu. Perkembangan teknologi pengaruhnya meluas ke berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan IPTEK berdampak positif dengan semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan menembus batas ruang dan waktu. Dampak negatinya yaitu perubahan

perilaku,etika, norma, atran dan moral kehidupan pada masyarakat.

Saran

Upaya mengatasi dampak negatif pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dengan cara:1) mempertimbangkan pemakaian teknologi, 2) tidak menjadikan teknologi sebagai media atau sarana satu-satunya dalam proses pembelajaran,dan 3) dengan pantauan dan bimbingan penuh dari dosen dan orang tua dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jamun .Y. M. 2016 “ *Desain Aplikasi Pembelajaran Peta NTT Berbasis Multimedia*”. *Jrunal Pendidikan Dan Kebudayaan Mission*, Vol. 4 No. 1:144-150.
- [2] *Permendikbud* No. 3, 4, 5, 6, 7 Tahun 2020 “ *Dasar Hukum Pelaksanaan Kurikulum MBKM*”.
- [3] Suropto, Fatmasari R, Dan Purwantiningsih. “ *Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dan Dampaknya Dalam Dunia Pendidikan*”. *Makalah Disajikan Dalam Seminar Citizen Journalism Dan Keterbukaan Informasi Publik Untuk Semua*, Jakarta, 16 April 2014.
- [4] Sudibyo, Lies, 2011. “ *Peranan Dan Dampak Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan Di Indonesia*”. *Jurnal WIDYATAMA Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo*, Vol.20, No.2: 175-185.
- [5] Munir.2008. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- [6] *Dirjen Dikti Kemendikbud*. 2020. “*Buku Panduan Pelayanan Merdeka Belajar Dan Kampus Merdeka*”

- [7] Leuwol,ddk.2020. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Perguruan Tinggi: Sebuah Konsep, Fakta Dan Gagasan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [8] Megahantara,S.G. *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Diabad 21*.
- [9] Rodiyah R. 2021.”Implementasi Program Mereka Belajar Kampus Merdeka Di Era Digital Dalam Menciptakan Karakter Mahasiswa Hukum Yang Berkarakter Dan Profesuional”. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 7(2), 425-434.